

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-129249

(43)Date of publication of application : 15.05.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

A63F 13/10

(21)Application number : 11-311135

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 01.11.1999

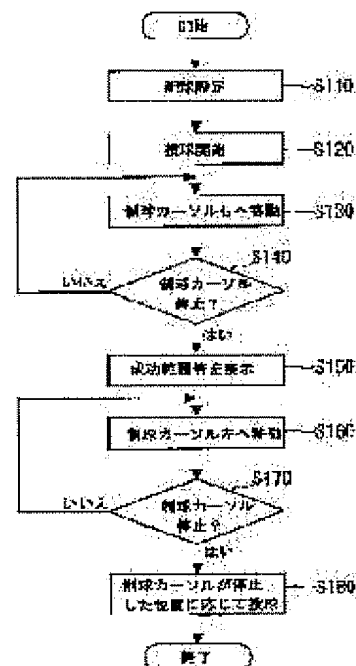
(72)Inventor : HOSHINO MASANOBU

(54) GAME DEVICE, PROCESSING METHOD AND STORAGE MEDIUM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game device, a processing method and a storage medium, the device allowing a player to freely control the speed of a ball after starting throwing motion, so that the importance of control in an actual baseball game can be reflected on a game.

SOLUTION: A control meter 54 and a control cursor 53 are displayed at the start of the throwing motion of a pitcher character 50, and the control cursor 53 is moved rightward on the control meter 54 at the start of throwing. The speed of the ball thrown by the pitcher character 50 is determined in accordance with a position where the player stops the control cursor 53 by pressing a throw button 48. The control cursor 53 is thereafter moved leftward on the control meter 54 on which a success range 57 or the like is displayed, as the control cursor 53 is displayed at a speed proportional to the speed of the ball. By controlling the time to press the throw button 48, the player can determine the stopping position of the control cursor 53 in the success range 57 displayed, and can therefore control the speed and course of the ball thrown.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 01.11.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3209987

[Date of registration] 13.07.2001

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

* NOTICES *

JPO and NCIP1 are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] It is game equipment which performs the computer game which has an enemy side character to a character and this character. A control display child display means to display the control display child who shows the tide which controls the sent out object sent out near the enemy side character from a character side, With the directions inputted in a rate decision means to determine the rate which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side with the inputted directions, and said rate decision means A degree display means to display the degree to which the sent out object after sending out is settled in the predetermined range according to this degree, A degree decision means to determine the degree to which the sent out object sent out near the enemy side character from the character side by the inputted directions is settled in the predetermined range, Game equipment characterized by having a sending-out means to send out a sent out object near the enemy side character from a character side, based on the degree determined by the rate determined by said rate decision means, and said degree decision means.

[Claim 2] When the directions in said rate decision means are inputted in game equipment according to claim 1, It is game equipment carry out that said control display child display means stops and displays this control display child when being displayed, while said control display child moves, and said rate decision means determines the rate which sends out a sent out object according to the location where it was displayed by said control display child stopping as the description.

[Claim 3] It is game equipment characterized by what displays making it move to the degree side which had this control display child displayed according to the rate determined by said rate decision means when said control-lead child stops said control display child display means when a degree is displayed by said degree display means, and displayed in game equipment according to claim 1.

[Claim 4] When the directions in said degree decision means are inputted in game equipment according to claim 1, Said control display child display means stops and displays said control display child, when being displayed, while said control display child moves. Said degree decision means is game equipment characterized by said control display child determining the degree to which a sent out object is settled in the predetermined range according to the location displayed by stopping.

[Claim 5] It is game equipment characterized by changing the degree displayed according to the property data with which a character has said degree display means in game equipment according to claim 1 to 4.

[Claim 6] It is game equipment characterized by changing the rate to which it is made to move according to the property data which a character has when displaying, while said control display child display means moves said control display child in game equipment according to claim 1 to 4.

[Claim 7] It is game equipment which said computer game is a baseball game, said character displays a pitcher, and said enemy side character displays a batter or a runner, and is characterized by said sent out object being what displays a ball in game equipment according to

claim 1 to 6.

[Claim 8] It is the art which makes game equipment perform the computer game which has an enemy side character to a character and this character. The control display child display step which displays the control display child who shows the tide which controls the sent out object sent out near the enemy side character from a character side, The rate decision step which determines the rate which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side according to the inputted directions, The degree display step which displays the degree to which the sent out object after sending out is settled in the predetermined range according to this degree according to the directions inputted in said rate decision step, The degree decision step which determines the degree to which the sent out object sent out near the enemy side character from the character side according to the inputted directions is settled in the predetermined range, It responds to the degree determined by the rate determined by said rate decision step, and said degree decision means. The art which makes game equipment perform the computer game characterized by having the sending-out step which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side.

[Claim 9] It is the art which carries out [determining the rate which sends out a sent out object according to the location where this control display child was stopped and displayed in when being displayed, while said control display child moved in the art according to claim 8, when the directions in said rate decision step were inputted, and this control display child was displayed by stopping, and] as the description.

[Claim 10] It is the art characterized by what is displayed making it move to the degree side which had this control display child displayed according to the rate determined by said rate decision step when said control-lead child stops when a degree is displayed by said degree display step, and displayed in the art according to claim 8.

[Claim 11] It is the art which carries out [determining the degree to which a sent out object is settled in the predetermined range according to the location where said control display child was stopped and displayed in when being displayed, while said control display child moved in the art according to claim 8, when the directions in said degree decision step were inputted, and this control display child was displayed by stopping, and] as the description.

[Claim 12] It is the record medium which stored the program which the computer which performs the computer game which has an enemy side character to a character and this character can read. The control display child display step which displays the control display child who shows the tide which controls the sent out object sent out near the enemy side character from a character side, The rate decision step which determines the rate which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side according to the inputted directions, The degree display step which displays the degree to which the sent out object after sending out is settled in the predetermined range according to this degree according to the directions inputted in said rate decision step, The degree decision step which determines the degree to which the sent out object sent out near the enemy side character from the character side according to the inputted directions is settled in the predetermined range, It responds to the degree determined by the rate determined by said rate decision step, and said degree decision means. The record medium which stored the program which the computer characterized by having the sending-out step which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side can read.

[Translation done.]

* NOTICES *

JPO and NCIP are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Field of the Invention] Especially this invention relates to the game equipment and the art which perform the computer game which has a character and an enemy side character to this character, and a record medium about game equipment, an art, and a record medium.

[0002]

[Description of the Prior Art] Pitching actuation was started, after determining the pitch type which pitches first and determining conventionally the course which pitches next in sport games, such as the computer game which has the defense's character and a character by the side of an attack, for example, a baseball game etc., when a ball is pitched to the batter character which is a character by the side of an attack from the pitcher character which is the defense's character. When the rate of the ball pitched is being fixed beforehand and the carbon button of the game equipment which directs pitching etc. was hit repeatedly, fine tuning of speed of a pitched ball being made early somewhat was only possible. Therefore, after starting pitching actuation, controlling speed of a pitched ball freely had the problem of being difficult. When pitching actuation furthermore began, the ball was pitched along with the course which the player determined in advance by the location which the player aimed at. However, in the case of an actual baseball game, a ball is not necessarily pitched by the location which the pitcher aimed at first. For this reason, although the pitcher's ball control including speed of a pitched ball etc. became important, the conventional baseball game had the problem that the importance of the pitcher's ball control in an actual baseball game was not reflected proper.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Since it is difficult for a player to control speed of a pitched ball freely as mentioned above after starting pitching actuation in the conventional baseball game, and the ball was pitched as it was by the location which the player aimed at first further, there was a problem that the importance of the pitcher's ball control in an actual baseball game was not reflected. However, since it was thought that it is the thing to which the interest of a player can be made to increase by reflecting an actual baseball game proper, the baseball game in a computer game had a problem of making the interest of a player decrease remarkably, when the importance of the pitcher's ball control in an actual baseball game was not able to be reflected proper.

[0004] Then, after the purpose of this invention is made in order to solve the above-mentioned problem, and it starts pitching actuation, it is possible for a player to control speed of a pitched ball freely, and it is to offer the game equipment, art, and record medium which can reflect the importance of the pitcher's ball control in an actual baseball game.

[0005]

[Means for Solving the Problem] The game equipment of invention according to claim 1 is game equipment which performs the computer game which has an enemy side character to a character and this character. A control display child display means to display the control display child who shows the tide which controls the sent out object sent out near the enemy side character from a character side, With the directions inputted in a rate decision means to

determine the rate which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side with the inputted directions, and said rate decision means A degree display means to display the degree to which the sent out object after sending out is settled in the predetermined range according to this degree, A degree decision means to determine the degree to which the sent out object sent out near the enemy side character from the character side by the inputted directions is settled in the predetermined range, Based on the degree determined by the rate determined by said rate decision means, and said degree decision means, it has a sending-out means to send out a sent out object near the enemy side character from a character side.

[0006] When directions [in / on claim 1 and / in the game equipment of invention according to claim 2 / said rate decision means] are inputted, determining the rate which sends out a sent out object according to the location which said control display child display means stopped and displayed this control display child when being displayed, while said control display child moved, and was displayed by said control display child stopping said rate decision means -- things can do.

[0007] displaying making it move to the degree side which had this control display child displayed according to the rate determined by said rate decision means, when said control-lead child stops said control display child display means when, as for the game equipment of invention according to claim 3, a degree is displayed by said degree display means in claim 1, and displayed -- things are made.

[0008] When directions [in / on claim 1 and / in the game equipment of invention according to claim 4 / said degree decision means] are inputted, determining the degree to which a sent out object is settled in the predetermined range according to the location which said control display child display means stopped and displayed said control display child when being displayed, while said control display child moved, and was displayed by said control display child stopping said degree decision means -- things can do.

[0009] The game equipment of invention according to claim 5 can change the degree displayed according to the property data with which a character has said degree display means in claim 1 thru/or either of 4.

[0010] When the game equipment of invention according to claim 6 displays said control display child display means in claim 1 thru/or either of 4, moving said control display child, the rate to which it is made to move according to the property data which a character has can be changed.

[0011] In claim 1 thru/or either of 6, said computer game of the game equipment of invention according to claim 7 is a baseball game, said character can display a pitcher, said enemy side character can display a batter or a runner, and said sent out object can display a ball.

[0012] The art of invention according to claim 8 is an art which makes game equipment perform the computer game which has an enemy side character to a character and this character. The control display child display step which displays the control display child who shows the tide which controls the sent out object sent out near the enemy side character from a character side, The rate decision step which determines the rate which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side according to the inputted directions, The degree display step which displays the degree to which the sent out object after sending out is settled in the predetermined range according to this degree according to the directions inputted in said rate decision step, The degree decision step which determines the degree to which the sent out object sent out near the enemy side character from the character side according to the inputted directions is settled in the predetermined range, According to the degree determined by the rate determined by said rate decision step, and said degree decision means, it has the sending-out step which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side.

[0013] The rate which sends out a sent out object according to the location where the art of invention according to claim 9 stopped and displayed this control display child in when being displayed, while said control display child moved in claim 8, when the directions in said rate decision step were inputted, and this control display child was displayed by stopping can determine.

[0014] In claim 8, the art of invention according to claim 10 can be displayed, making it move to

the degree side which had this control display child displayed according to the rate determined by said rate decision step, when said control-lead child stops when a degree is displayed by said degree display step, and displayed.

[0015] The art of invention according to claim 11 can stop and display said control display child, when being displayed, while said control display child moves in an art according to claim 8, when the directions in said degree decision step are inputted, and the degree to which a sent out object is settled in the predetermined range according to the location where this control display child was displayed by stopping can determine.

[0016] The record medium of invention according to claim 12 is a record medium which stored the program which the computer which performs the computer game which has an enemy side character to a character and this character can read. The control display child display step which displays the control display child who shows the tide which controls the sent out object sent out near the enemy side character from a character side, The rate decision step which determines the rate which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side according to the inputted directions, The degree display step which displays the degree to which the sent out object after sending out is settled in the predetermined range according to this degree according to the directions inputted in said rate decision step, The degree decision step which determines the degree to which the sent out object sent out near the enemy side character from the character side according to the inputted directions is settled in the predetermined range, It is the record medium which stored the program which the computer equipped with the sending-out step which sends out a sent out object near the enemy side character from a character side according to the degree determined by the rate determined by said rate decision step and said degree decision means can read.

[0017]

[Embodiment of the Invention] Hereafter, with reference to a drawing, the outline of the function common to the gestalt of each operation is first explained about the game equipment of this invention, and the gestalt of each operation of this invention is explained below at a detail.

[0018] Drawing 1 shows the internal-circuitry block of the game equipment of this invention. In drawing 1 a sign 10 The internal-circuitry block of the game equipment of this invention, The art to which 11 makes game equipment perform the computer game of this invention The processor CPU which performs (it is hereafter called a "game art") (Central Processing Unit) Read-only memory ROM in which the data which need 12 for processing of others, such as initialization of the internal-circuitry block 10 of game equipment, were stored (Read Only Memory), The storage RAM with which the computer program or data with which CPU11 performs 13 was stored and which can be written (Random Access Memory) The storage VRAM which has the capacity which 14 is used as an image memory and is equivalent to the data volume for one screen of the below-mentioned image display section 16 (Video RAM) The image control section which 15 changes the data of VRAM14 into image data, and is sent out to the image display section 16, The image display sections, such as a display which displays an image based on the image data which 16 was changed from VRAM14 and sent out, The speech synthesis section which compounds the voice with which 17 is generated by activation of the game art of this invention, A computer program for the voice output section which 18 is connected to the speech synthesis section 17, and outputs voice, and 20 to perform the game art of this invention Or the data used with a game processing program (It is hereafter called a "game processing program") (It is hereafter called "game data") etc. — the record-medium section which sets the recorded record medium in which desorption, such as CD-ROM (Compact Disc-Read Only memory) in which computer reading is possible, is possible — The record-medium section which sets the record medium in which desorption of 21, such as a floppy disk FD, is possible, The I/O control unit which 19 is connected with the record-medium section 20 or 21 grades, and controls I/O, Input control units, such as a mouse with which, as for 23, the user of the game equipment of this invention operates it, and a keyboard, The input-control section which 22 is connected with the input control unit 23, and performs an input control etc., and 24 are buses which connect CPU11, ROM12, RAM13, VRAM14, the speech synthesis section 17, above-mentioned I/O control unit 19, and above-mentioned 22 grades.

[0019] The game processing program and game data of this invention can be made to record on record media, such as CD-ROM set to the record-medium sections 20 or 21, or FD. The game processing program and game data which were recorded on record media, such as CD-ROM or FD, are loaded to RAM13 through a bus 24 through I/O control unit 19. The input by the user is performed through the input-control section 22 from the input control unit 23, the image under activation in the image display section 16 is displayed, and CPU11 can make the voice under activation in the voice output section 18 output by performing the game processing program loaded in RAM13.

[0020] Drawing 2 shows the gestalt of 1 operation of the game equipment of this invention. The display whose sign 25 is the gestalt of 1 operation of the image display section 16 in drawing 2. The image under game art activation of this invention as which 26 was displayed on the display 25, The loudspeaker whose 28 is the gestalt of 1 operation of the voice output section 18, the game equipment with which 30 builds in the internal-circuitry block 10 of the game equipment of this invention, The cable to which 27 connects between game equipment 30 and displays 25, It is a carbon button for a wrap lid and 32 to open a lid 31 for the record-medium sections 20 or 21 to which 31 sets record media, such as CD-ROM, and this carbon button 32 can be pushed, a lid 31 can be opened, record media, such as CD-ROM, can be set, and a lid 31 can be pushed and closed. The controller which is the gestalt of 1 operation of the input control unit 23 to which the power button of game equipment 30 operates a sign 33, and a user operates 40 continuously, the cable to which 38 connects between game equipment 30 and controllers 40, 34, 35 and 36, and 37 grades are connection terminals which connect a controller 40 to game equipment 30. In drawing 2, four connection terminal 34 grades are shown and the cable 38 is connected to the connection terminal 34 among them. However, the number of connection terminal 34 grades is not limited to four pieces. A sign 41 is an arrow key which operates a motion of four directions, such as cursor, in an image 26 continuously. The upper key to which 42 is moved upward, the right key to which 43 is moved rightward, They are the bottom key to which 44 is moved downward, and the left key to which 45 is moved leftward. The start pushbutton which 39 makes start or halt the game art of this invention, and 46, 47, 48 and 49 are feature buttons which have the function to operate advance of games, such as decision of an item, for example, 48 is a pitching carbon button which makes pitching to home base start. Although the pitching carbon button 48 is used in instantiation below as a carbon button which makes pitching start, this may be other feature button 46 grades, and is not limited to a feature button 48.

[0021] In the gestalt 1 of operation of this invention, gestalt 1. drawing 3 (A) of operation thru/or (D) show some of a series of images displayed on a display 25, when a ball (sent out object) is pitched in the direction (near) of a batter (enemy side character) from the pitcher (character) of a computer game, for example, a baseball game. The pitcher whose sign 50 is the defense's character in drawing 3 (A) thru/or (D) (It is hereafter called a "pitcher character"), the mound display whose pitcher character 50 stands as for 51, The ball display which the pitcher character 50 holds 52 and pitches, the batter whose 53 is an enemy side character from a pitcher character side The pitcher's-ball-control cursor which shows the timing (tide) which controls a rate or a course of a ball etc. which pitches near (calling it a "batter character" hereafter) (control display child), The pitcher's ball control meter display which shows the pitcher's-ball-control range in case 54 pitches from the pitcher character 50 to a batter character (un-illustrating), The success range display which shows the degree of a success to which the ball with which 57 pitched is settled in the predetermined range, for example, the strike zone, with predetermined width of face, The low eye range display the ball with which 55 pitched in the pitcher's ball control meter display 54 indicates the degree settled in the range of a low eye to be with predetermined width of face from the predetermined range, for example, the strike zone, 56 is a high range display which shows the degree to which the ball which pitched in the pitcher's ball control meter display 54 is settled in the predetermined range, for example, the range higher than the strike zone, with predetermined width of face.

[0022] As shown in the image 100 of drawing 3 (A), first, the pitcher character 50 has the ball display 51 on the mound display 52, and the condition of having taken the set position is displayed. A player can set up the decision of a pitch type, the decision of a course, etc. as usual

in this phase. In the gestalt 1 of operation of this invention, the pitcher's-ball-control cursor 53 can be displayed on the location by the side of the leftmost on the pitcher's ball control meter display 54 in the phase of taking this set position.

[0023] Next, as shown in the image 110 of drawing 3 (B), the pitcher's-ball-control cursor 53 can be displayed, making it move toward the right shown by the arrow head in an image 110 along the pitcher's ball control meter display 54 top from the condition located in the leftmost side pitcher's ball control meter on display [54] (control display child display means).

[0024] Next, if a player pushes the pitching carbon button 48 while the pitcher's-ball-control cursor 53 moves in the pitcher's ball control meter display 54 top and is displayed as shown in the image 120 of drawing 3 (C), the pitcher's-ball-control cursor 53 will be stopped and displayed. In this case, the pitcher's-ball-control cursor 53 may be stopped by pushing other feature button 46 grades which are different in the pitching carbon button 48. In addition to the range, the low eye range display 55, the success range display 57, and the high range display 56 are respectively displayed on the deactivate indication and coincidence of the pitcher's-ball-control cursor 53 with a "low eye", "a success", and a "high" display (degree display means). The rate of the ball with which the pitcher character 50 pitches is determined according to the location where the pitcher's-ball-control cursor 53 is displayed by stopping (rate decision means). In the example of drawing 3 (C), the pitcher's-ball-control cursor 53 is displayed on the upper part of the high range display 56. It can be determined that the rate of a ball will become quick, so that the location where this pitcher's-ball-control cursor 53 was displayed by stopping goes to the right-hand side of a pitcher's ball control meter 54 like the after-mentioned.

[0025] As shown in the image 130 of drawing 3 (D), after the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped and displayed, it is displayed moving leftward [contrary to the right shown in drawing 3 (B)] in a pitcher's ball control meter 54 top. If a player pushes the pitching carbon button 48 again, it will stop again and the pitcher's-ball-control cursor 53 will be displayed. In the example of drawing 3 (D), the pitcher's-ball-control cursor 53 is displayed on the upper part of the success range display 57. As mentioned above, the pitch type, the course, etc. are already determined in the phase of a set position shown in drawing 3 (A). When the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped and displayed on the range of the success range display 57, pitching according to a course as already determined etc. is shown (degree decision means). Therefore, when it is the course in which the already determined course aims at the strike zone, it is determined that the strike zone pitches as the aim of a player. A ball is pitched based on a rate, a course, etc. of a ball which were determined above (sending-out means).

[0026] Drawing 4 (A) and (B) show the passing speed of the pitcher's-ball-control cursor 53 on the pitcher's ball control meter display 54 in the gestalt 1 of operation of this invention. Since drawing 3 (A) thru/or the same sign as (D) have the same function by drawing 4 (A) and (B), explanation is omitted. The direction of drawing 4 (A) of the location which had illustrated the condition of moving leftward after the pitcher's-ball-control cursor 53 stopped and was displayed that drawing 4 (A) and (B) were mentioned above, and the pitcher's-ball-control cursor 53 stopped in this example is right-hand side [drawing 4 / (B)]. Since it is determined according to the location currently displayed by the pitcher's-ball-control cursor 53 stopping the rate of the ball with which the pitcher character 50 pitches as mentioned above, when shown in drawing 4 (A), the rate of a ball becomes quick rather than the case where it is shown in drawing 4 (B). In order to express this condition, the die length of the velocity vector V_a of the pitcher's-ball-control cursor 53 shown in drawing 4 (A) is expressed for a long time than the die length of the velocity vector V_b of the pitcher's-ball-control cursor 53 shown in drawing 4 R> 4 (B). The rate which the pitcher's-ball-control cursor 53 moves leftward is displayed at the rate proportional to this velocity vector V_a etc. Therefore, the rate of a ball becomes quick and the rate at the time of the pitcher's-ball-control cursor 53 moving leftward becomes quick, so that the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped the right-hand side on a pitcher's ball control meter 54.

Although a player pushes the pitching carbon button 48 and the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped, it becomes difficult to stop the pitcher's-ball-control cursor 53 within the limits of the success range display 57, and, as a result, pitcher's ball control becomes difficult, so that the passing speed to the left of the pitcher's-ball-control cursor 53 becomes early. On the contrary,

the rate of a ball becomes slow and the rate at the time of the pitcher's-ball-control cursor 53 moving leftward becomes slow, so that the pitcher's-ball-control cursor 53 separates from the right-hand side on a pitcher's ball control meter 54 and is stopped. Although a player pushes the pitching carbon button 48 and stops the pitcher's-ball-control cursor 53, it becomes easy to stop the pitcher's-ball-control cursor 53 within the limits of the success range display 57, and, as a result, it becomes easy [pitcher's ball control], so that the passing speed to the left of the pitcher's-ball-control cursor 53 becomes slow. Therefore, by controlling the timing which pushes the pitching carbon button 48, a player can control the location which stops the pitcher's-ball-control cursor 53, and can perform controlling the rate at which a ball pitches as a result, and a course, i.e., pitcher's ball control.

[0027] In above-mentioned explanation, the rate of a ball became slow and the rate at the time of the pitcher's-ball-control cursor 53 moving leftward presupposed that it becomes late, so that the pitcher's-ball-control cursor 53 separated from the right-hand side on a pitcher's ball control meter 54 and stopped. However, the rate at the time of the pitcher's-ball-control cursor 53 moving leftward in this case can also be set constant. When the pitcher's-ball-control cursor 53 moves leftward on the pitcher's ball control meter display 54 and the pitching carbon button 48 is not pushed even if the pitcher's-ball-control cursor 53 moves to most left-hand side, it can also display as a foul action balk (balk).

[0028] Drawing 5 (A) and (B) show change of the width of face of the success range display 57 on the pitcher's ball control meter display 54 in the gestalt 1 of operation of this invention. Since drawing 3 (A) thru/or the same sign as (D) have the same function by drawing 5 (A) and (B), explanation is omitted. As mentioned above, in the phase of a set position shown in drawing 3 (A), the pitch type, the course, etc. are determined, and when the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped and displayed on the range of the success range display 57, they are already pitched according to a course as already determined etc. However, in an actual baseball game, the degrees which are successful with the same pitch type and a course differ according to the speciality to a pitch type, a course, etc. which a pitcher has, and the capacity of unskillful **. Then, the capacity which a pitcher character has is beforehand prepared as property data, and the width of face of the success range display 57 can be changed according to the contents of this property data. For example, according to the property data of a certain pitcher character, suppose that it is a pitch type more favorite than a pitch type in case the direction of the pitch type in the case of being shown in drawing 5 (A) etc. is shown in drawing 5 (B) etc. In this case, the width of face A of the success range display 57 of drawing 5 (A) is displayed more widely than the width of face B of the success range display 57 shown in drawing 5 (B). Consequently, even if it is the case where the pitcher's-ball-control cursor 53 was stopped in the same location as shown in drawing 5 (A) and (B), therefore it is displayed with the passing speed to the same left. Since the width of face A shown in drawing 5 (A) is wider than the width of face B shown in drawing 5 (B), it becomes easy to push the pitching carbon button 48 and to stop the pitcher's-ball-control cursor 53 within the limits of the success range display 57. Therefore, although it becomes easy to carry out pitcher's ball control of it so that a player is a pitch type favorite for a pitcher character etc., since pitcher's ball control becomes difficult on the other hand so that it is a poor pitch type etc., concentration will be required of a player. For this reason, the interest over a baseball game can be raised further.

[0029] Drawing 6 (A) and (B) show the case where the pitcher's ball control meter 53 in the gestalt 1 of operation of this invention stops to the high range display 56 or the low eye range display 53. Since drawing 3 (A) thru/or the same sign as (D) have the same function by drawing 6 (A) and (B), explanation is omitted. As mentioned above, when the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped and displayed on the range of the success range display 57, it pitches according to a course as already determined etc. However, as shown in drawing 6 (A), when the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped and displayed on the range of the high range display 56, a location higher than the already determined course pitches. On the other hand, as shown in drawing 6 (B), when the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped and displayed on the range of the low eye range display 55, the location of a low eye pitches from the already determined course.

[0030] Drawing 7 shows the flow chart of the above-mentioned game art in the gestalt 1 of operation of this invention. if a baseball game is started as shown in drawing 7 -- mixing the pitches, such as a setup of a pitch type, and a setup of a course, -- it sets up (step S110). If the pitching carbon button 48 is pushed, pitching will be started, and the pitcher's ball control meter display 54 containing pitcher's-ball-control cursor 53 grade is displayed (step S120.). Control display child display means. Next, it is displayed while the pitcher's-ball-control cursor 53 moves to the right (step S130). When a player pushes the pitching carbon button 48 while the pitcher's-ball-control cursor 53 moved in the pitcher's ball control meter display 54 top and was displayed, the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped and displayed. It judges whether the pitcher's-ball-control cursor 53 stopped (step 140), and when it stops, the success range display 57, the low eye range display 55, and the high range display 56 are displayed (step 150.). Degree display means. When having not stopped, it returns to step 130 and processing is repeated. After the pitcher's-ball-control cursor 53 stops and is displayed as mentioned above, the pitcher's-ball-control cursor 53 is displayed for a pitcher's ball control meter 54 top, making it move leftward (step 160). If a player pushes the pitching carbon button 48 again, it will stop again and the pitcher's-ball-control cursor 53 will be displayed. It judges whether the pitcher's-ball-control cursor 53 stopped (step 170), and when it stops, a course etc. is determined according to the location which the pitcher's-ball-control cursor 53 stopped, and pitching processing is performed (step 180.). Degree decision means. Sending-out means.

[0031] Although it was displayed with the gestalt 1 of above-mentioned operation that only the success range display 57 in a pitcher's ball control meter 54 was discriminable, the success range display 57, the high range display 56, and the low eye range display 55 can also be classified by color and displayed.

[0032] With the gestalt 1 of above-mentioned operation, the rate which the pitcher's-ball-control cursor 53 moves leftward according to the location where the pitcher's-ball-control cursor 53 was stopped was determined. However, according to pitching forms, such as the pitching form of the pitcher character 50, for example, wind-up, no wind-up, or quick, the passing speed to the left of the pitcher's-ball-control cursor 53 can also be changed. In this case, the effect which change of pitching form does to the passing speed of pitcher's-ball-control cursor according to the pitcher character 50 can also be determined.

[0033] Although the pitcher's-ball-control cursor 53 moved rightward first in the pitcher's ball control meter 54 top and then it moved leftward with the gestalt 1 of above-mentioned operation, this is an example to the last and is not limited to the order or the longitudinal direction of this direction.

[0034] As mentioned above, according to the gestalt 1 of operation, a pitcher's ball control meter 54 and the pitcher's-ball-control cursor 53 are displayed with pitching actuation of the pitcher character 50, rightward, the pitcher's-ball-control cursor 53 can be moved to initiation and coincidence of pitching, and a pitcher's ball control meter 54 top can be displayed on them. The rate of the ball with which the pitcher character 50 pitches is determined according to the location where the player pushed the pitching carbon button 48, and stopped the pitcher's-ball-control cursor 53. Next, the pitcher's-ball-control cursor 53 moves leftward on the pitcher's ball control meter 54 with which the success range display 57 grade was displayed. The rate at the time of the pitcher's-ball-control cursor 53 moving leftward becomes quick, so that the pitcher's-ball-control cursor 53 is stopped the right-hand side on a pitcher's ball control meter 54, since the passing speed of the pitcher's-ball-control cursor 53 is displayed at the rate proportional to the rate of a ball. Consequently, it becomes difficult for a player to push the pitching carbon button 48 and to make the success range display 57 stop the pitcher's-ball-control cursor 53, and pitcher's ball control becomes difficult. Therefore, by controlling the timing which pushes the pitching carbon button 48, a player can control the location which stops the pitcher's-ball-control cursor 53, and can perform controlling the rate at which a ball pitches as a result, and a course, i.e., pitcher's ball control.

[0035] It cannot be overemphasized by supplying the record medium which recorded the computer program which realizes the function of the gestalt of the operation whose gestalt 2. **** operation did to the game equipment of this invention, and reading and executing the

computer program by which the computer CPU 11 of the game equipment was stored in the record medium that the purpose of this invention is attained. In this case, the computer program itself read in the record medium will realize the new function of the game equipment of this invention, and the record medium which recorded that computer program will constitute this invention. As a record medium which recorded the computer program, CD-ROM, a floppy (trademark) disk, a hard disk, ROM, a memory card, an optical disk, etc. can be used, for example.

[0036] As mentioned above, according to the gestalt 2 of operation, the purpose of this invention can be attained also by supplying the record medium which recorded the computer program which realizes the function of the gestalt of each operation mentioned above to the game equipment of this invention, and reading and executing the computer program by which the computer CPU 11 of the game equipment was stored in the record medium.

[0037]

[Effect of the Invention] As explained above, according to the game equipment, art, and record medium of this invention, it can perform a pitcher's ball control meter and pitcher's-ball-control cursor being displayed, being able to make the location which stops pitcher's-ball-control cursor by making a player control the timing which pushes a pitching carbon button control, and controlling the rate and course of the ball which pitches from a pitcher character as a result, i.e., pitcher's ball control. Consequently, after starting pitching actuation, it is possible to control speed of a pitched ball freely, and the game equipment, art, and record medium which can reflect the importance of the pitcher's ball control in an actual baseball game can be offered.

[Translation done.]

* NOTICES *

JPO and NCIP are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.*** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is drawing showing the internal-circuitry block of the game equipment of this invention.

[Drawing 2] It is drawing showing the gestalt of 1 operation of the game equipment of this invention.

[Drawing 3] In the gestalt 1 of operation of this invention, when a ball is pitched in the batter character [a pitcher character to] direction of a computer game, for example, a baseball game, it is drawing showing some of a series of images displayed on a display 25.

[Drawing 4] It is drawing showing the passing speed of the pitcher's-ball-control cursor 53 on the pitcher's ball control meter display 54 in the gestalt 1 of operation of this invention.

[Drawing 5] It is drawing showing change of the width of face of the success range display 57 on the pitcher's ball control meter display 54 in the gestalt 1 of operation of this invention.

[Drawing 6] It is drawing showing the case where the pitcher's ball control meter 53 in the gestalt 1 of operation of this invention stops to the high range display 56 or the low eye range display 53.

[Drawing 7] It is the flow chart which shows the above-mentioned game art in the gestalt 1 of operation of this invention.

[Description of Notations]

10 Game Equipment 11 Processor CPU 12 Read-only Memory ROM, 13 Storage RAM 14 Image memory VRAM 15 Image control section, 16 Image display section 17 speech synthesis sections 18 Voice output section, 19 I/O control unit 20 21 Record-medium section 22 Input-control section, 23 Input control unit 24 Bus 25 Display, 26, 50, 60, 70, 80 Screen 27 38 Cable, 28 Loudspeaker 30 Game equipment, 31 Lid 32 The carbon button which opens a lid 31, 33 Power button 34, 35, 36, 37 Connection terminal, 39 Start pushbutton 40 Controller 41 arrow keys, 42 Top key 43 Right key 44 Bottom key 45 Left key, 46, 47, 49 Feature button 48 Feature button (pitching carbon button), 50 Pitcher character 51 Mound display 52 Ball display, 53 Pitcher's-ball-control cursor 54 Pitcher's ball control meter display 55 Low range display 56 High range display 57 A success range display, 100, 110 and 120, 130 images.

[Translation done.]

* NOTICES *

JPO and NCIP are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

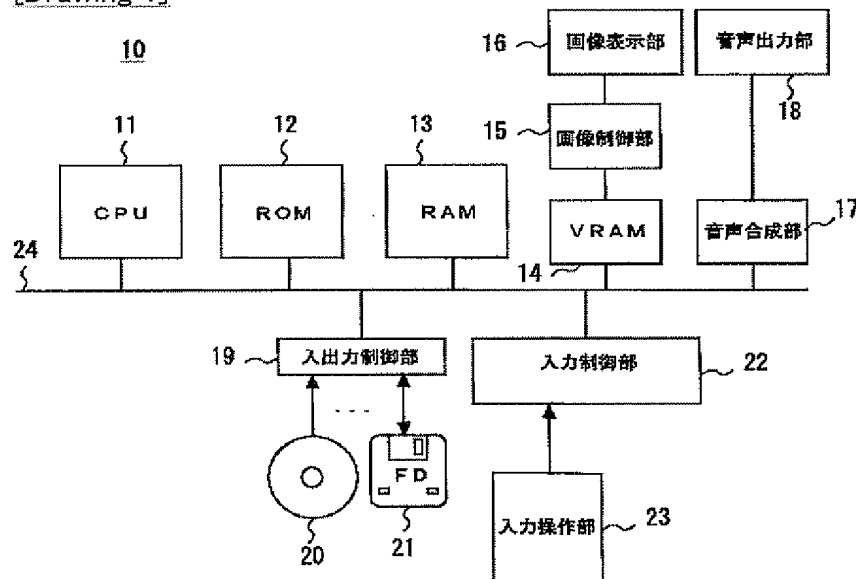
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

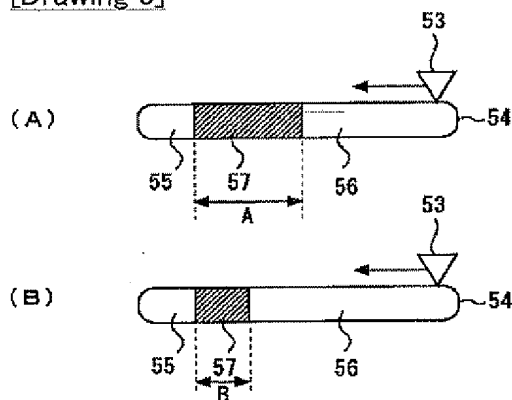
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

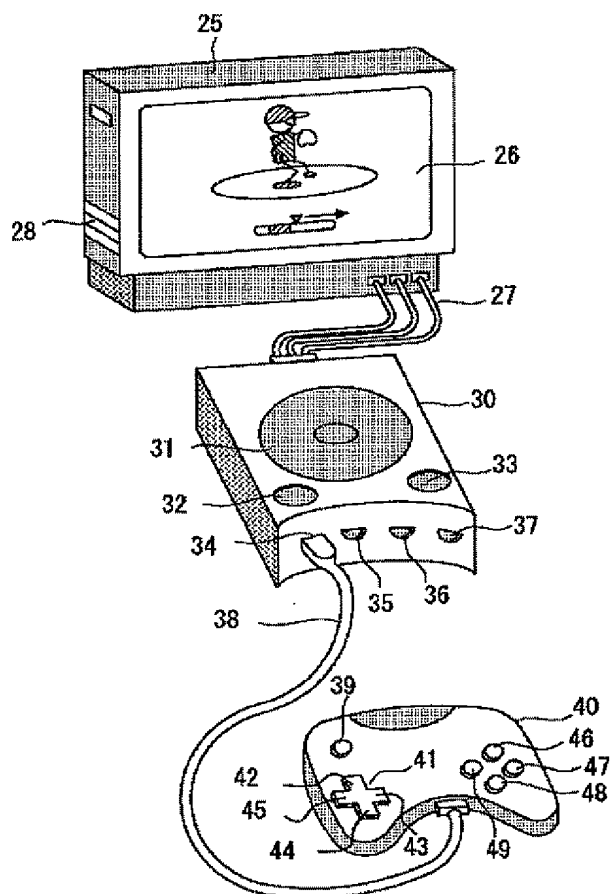
[Drawing 1]



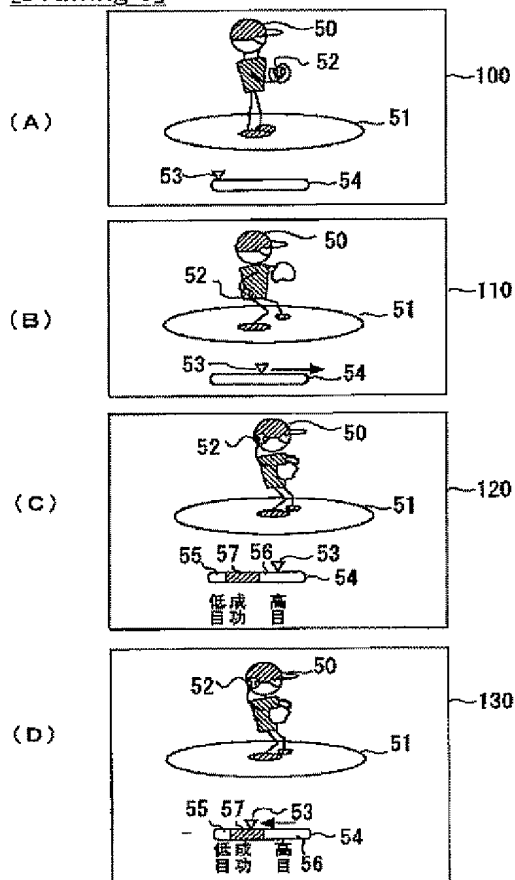
[Drawing 5]



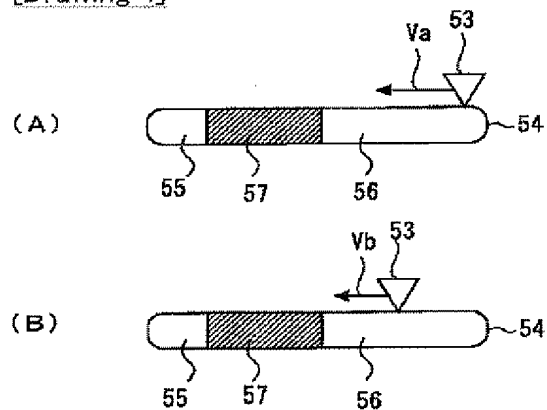
[Drawing 2]



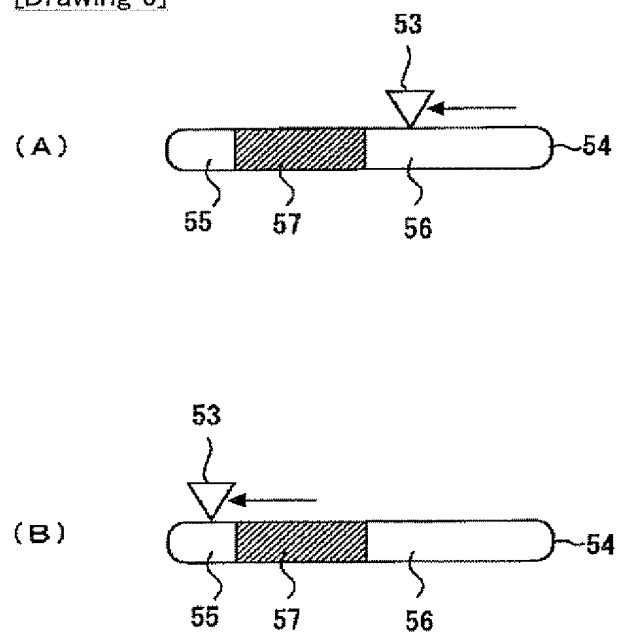
[Drawing 3]



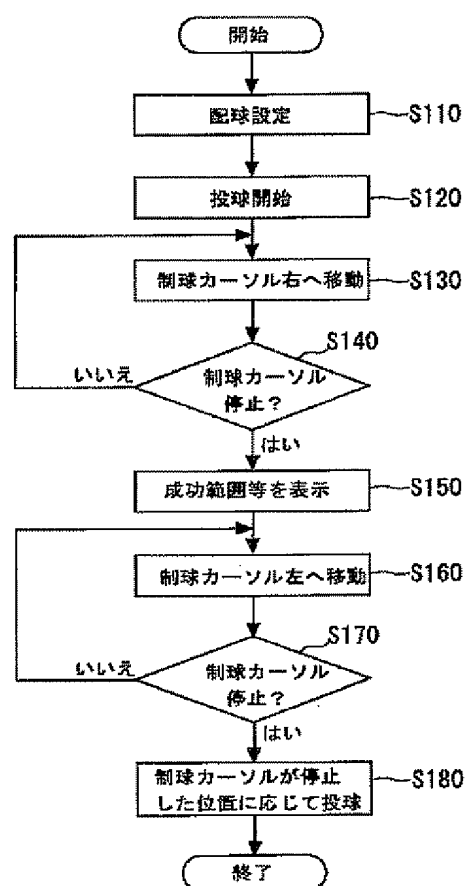
[Drawing 4]



[Drawing 6]



[Drawing 7]



[Translation done.]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-129249

(P2001-129249A)

(43) 公開日 平成13年5月15日(2001.5.15)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/00

13/10

識別記号

F I

A 6 3 F 13/00

13/10

マークシート(参考)

R 2 C 0 0 1

審査請求 有 請求項の数12 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願平11-311135

(22) 出願日 平成11年11月1日(1999.11.1)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 星野 将信

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 100108372

弁理士 谷田 拓男 (外2名)

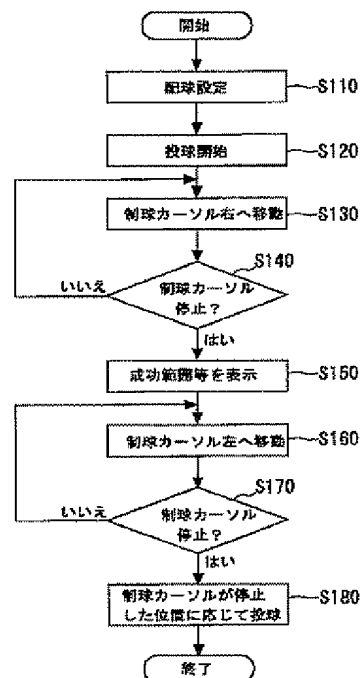
Fターム(参考) 2C001 AA05 BA02 BC03

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、処理方法および記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 投球動作を開始した後に球速を自由に制御することが可能であり、現実の野球ゲームにおける制球の重要性を反映することのできるゲーム装置、処理方法および記録媒体を提供する。

【解決手段】 投手キャラクタ50の投球動作と共に制球メータ54と制球カーソル53とを表示させ、投球の開始と同時に制球メータ54上を右方向へ制球カーソル53を移動して表示させる。投手キャラクタ50が送球するボールの速度は、プレイヤが送球ボタン48を押して制球カーソル53を停止させた位置に応じて決定される。この後、制球カーソル53は成功範囲表示57等が表示された制球メータ54上の左方向へボールの速度に比例した速度で表示されながら移動する。プレイヤは送球ボタン48を押すタイミングを制御することにより、成功範囲表示57等内に制球カーソル53を停止させる位置を決めることができるため、ボールが送球される速度とコースとを制御することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 キャラクタ、該キャラクタに対する敵側キャラクタを有するコンピュータ・ゲームを実行するゲーム装置であって、

キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出される被送出物を制御する時機を示す制御表示子を表示する制御表示子表示手段と、

入力された指示によりキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する速度を決定する速度決定手段と、

前記速度決定手段において入力された指示により、送出後の被送出物が所定の範囲に収まる度合いを該度合い別に表示する度合い表示手段と、

入力された指示によりキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出された被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定する度合い決定手段と、

前記速度決定手段により決定された速度と前記度合い決定手段により決定された度合いとに基づいて、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する送出手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 請求項1記載のゲーム装置において、前記速度決定手段における指示が入力された場合、前記制御表示子表示手段は前記制御表示子が移動しながら表示されていた場合は該制御表示子を停止して表示し、前記速度決定手段は前記制御表示子が停止して表示された位置に応じて被送出物を送出する速度を決定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 請求項1記載のゲーム装置において、前記度合い表示手段により度合いが表示された場合、前記制御表示子表示手段は、前記制御表示子が停止して表示されていた場合は該制御表示子を表示された度合い側へ前記速度決定手段により決定された速度に応じて移動させながら表示することを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】 請求項1記載のゲーム装置において、前記度合い決定手段における指示が入力された場合、前記制御表示子表示手段は前記制御表示子が移動しながら表示されていた場合は前記制御表示子を停止して表示し、前記度合い決定手段は前記制御表示子が停止して表示された位置に応じて被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】 請求項1ないし4のいずれかに記載のゲーム装置において、前記度合い表示手段は、キャラクタの有する特性データに応じて表示する度合いを変化させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項6】 請求項1ないし4のいずれかに記載のゲーム装置において、前記制御表示子表示手段は、前記制御表示子を移動させながら表示する場合、キャラクタの有する特性データに応じて移動させる速度を変化させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項7】 請求項1ないし6のいずれかに記載のゲ

ーム装置において、前記コンピュータ・ゲームは野球ゲームであり、前記キャラクタは投手を表示するものであり、前記敵側キャラクタは打者または走者を表示するものであり、前記被送出物はボールを表示するものであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項8】 キャラクタ、該キャラクタに対する敵側キャラクタを有するコンピュータ・ゲームをゲーム装置に実行させる処理方法であって、

キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出される被送出物を制御する時機を示す制御表示子を表示する制御表示子表示ステップと、

入力された指示に応じてキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する速度を決定する速度決定ステップと、

前記速度決定ステップにおいて入力された指示に応じて、送出後の被送出物が所定の範囲に収まる度合いを該度合い別に表示する度合い表示ステップと、

入力された指示に応じてキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出された被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定する度合い決定ステップと、

前記速度決定ステップにより決定された速度と前記度合い決定手段により決定された度合いとに応じて、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する送出ステップとを備えたことを特徴とするコンピュータ・ゲームをゲーム装置に実行させる処理方法。

【請求項9】 請求項8記載の処理方法において、前記速度決定ステップにおける指示が入力された場合、前記制御表示子が移動しながら表示されていた場合は該制御表示子を停止して表示し、該制御表示子が停止して表示された位置に応じて被送出物を送出する速度を決定することを特徴とする処理方法。

【請求項10】 請求項8記載の処理方法において、前記度合い表示ステップにより度合いが表示された場合、前記制御表示子が停止して表示されていた場合は該制御表示子を表示された度合い側へ前記速度決定ステップにより決定された速度に応じて移動させながら表示することを特徴とする処理方法。

【請求項11】 請求項8記載の処理方法において、前記度合い決定ステップにおける指示が入力された場合、前記制御表示子が移動しながら表示されていた場合は前記制御表示子を停止して表示し、該制御表示子が停止して表示された位置に応じて被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定することを特徴とする処理方法。

【請求項12】 キャラクタ、該キャラクタに対する敵側キャラクタを有するコンピュータ・ゲームを実行させるコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体であって、

キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出される被送出物を制御する時機を示す制御表示子を表示する制御表示子表示ステップと、

入力された指示に応じてキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する速度を決定する速度決定ステップと、
 前記速度決定ステップにおいて入力された指示に応じて、送出後の被送出物が所定の範囲に収まる度合いを該度合い別に表示する度合い表示ステップと、
 入力された指示に応じてキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出された被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定する度合い決定ステップと、
 前記速度決定ステップにより決定された速度と前記度合い決定手段により決定された度合いとに応じて、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する送出ステップとを備えたことを特徴とするコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム装置、処理方法および記録媒体に関し、特にキャラクタとこのキャラクタに対する敵側キャラクタとを有するコンピュータ・ゲームを実行するゲーム装置、処理方法および記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、守備側のキャラクタと攻撃側のキャラクタとを有するコンピュータ・ゲーム、例えば野球ゲーム等のスポーツ・ゲームにおいては、守備側のキャラクタである投手キャラクタから攻撃側のキャラクタである打者キャラクタへボールを投球する場合、まず投球する球種を決定し、次に投球するコースの決定を行なった後、投球動作を開始していた。投球されるボールの速度は予め固定されており、投球を指示するゲーム装置のボタン等を連打すると多少球速を早くできる等の微調整が可能なだけであった。したがって投球動作を開始した後に球速を自由に制御することは困難であるという問題があった。さらに投球動作が開始すると、事前にプレイヤーが決定したコース等に沿って、プレイヤーがねらった位置にボールが投球されていた。しかし、現実の野球ゲームの場合は、必ずしも投手が最初にねらった位置にボールが投球されるわけではない。このため球速等を含めた制球が重要となるが、従来の野球ゲームは現実の野球ゲームにおける制球の重要性を適格に反映していないという問題があった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】上述のように従来の野球ゲームにおいては、投球動作を開始した後にプレイヤーが球速を自由に制御することが困難であり、さらにプレイヤーが最初にねらった位置にそのままボールが投球されてしまっていたため、現実の野球ゲームにおける制球の重要性が反映されていないという問題があった。しかし、コンピュータ・ゲームにおける野球ゲームは、現実の野球ゲームを適格に反映することによりプレイヤーの興

味を増加させることができるものであると考えられるため、現実の野球ゲームにおける制球の重要性を適格に反映できない場合は、プレイヤーの興味を著しく減少させることになるという問題があった。

【0004】そこで、本発明の目的は、上記問題を解決するためになされたものであり、投球動作を開始した後にプレイヤーが球速を自由に制御することが可能であり、現実の野球ゲームにおける制球の重要性を反映することのできるゲーム装置、処理方法および記録媒体を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明のゲーム装置は、キャラクタ、該キャラクタに対する敵側キャラクタを有するコンピュータ・ゲームを実行するゲーム装置であって、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出される被送出物を制御する時機を示す制御表示子を表示する制御表示子表示手段と、入力された指示によりキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する速度を決定する速度決定手段と、前記速度決定手段において入力された指示により、送出後の被送出物が所定の範囲に収まる度合いを該度合い別に表示する度合い表示手段と、入力された指示によりキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出された被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定する度合い決定手段と、前記速度決定手段により決定された速度と前記度合い決定手段により決定された度合いとに基づいて、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する送出手段とを備えたものである。

【0006】請求項2記載の発明のゲーム装置は、請求項1において、前記速度決定手段における指示が入力された場合、前記制御表示子表示手段は前記制御表示子が移動しながら表示されていた場合は該制御表示子を停止して表示し、前記速度決定手段は前記制御表示子が停止して表示された位置に応じて被送出物を送出する速度を決定することことができる。

【0007】請求項3記載の発明のゲーム装置は、請求項1において、前記度合い表示手段により度合いが表示された場合、前記制御表示子表示手段は、前記制御表示子が停止して表示されていた場合は該制御表示子を表示された度合い側へ前記速度決定手段により決定された速度に応じて移動させながら表示することことができる。

【0008】請求項4記載の発明のゲーム装置は、請求項1において、前記度合い決定手段における指示が入力された場合、前記制御表示子表示手段は前記制御表示子が移動しながら表示されていた場合は前記制御表示子を停止して表示し、前記度合い決定手段は前記制御表示子が停止して表示された位置に応じて被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定することことができる。

【0009】請求項5記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし4のいずれかにおいて、前記度合い表示手段

は、キャラクタの有する特性データに応じて表示する度合いを変化させることができる。

【0010】請求項6記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし4のいずれかにおいて、前記制御表示子表示手段は、前記制御表示子を移動させながら表示する場合、キャラクタの有する特性データに応じて移動させる速度を変化させることができる。

【0011】請求項7記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし6のいずれかにおいて、前記コンピュータ・ゲームは野球ゲームであり、前記キャラクタは投手を表示するものであり、前記敵側キャラクタは打者または走者を表示するものであり、前記被送出物はボールを表示するものであることができる。

【0012】請求項8記載の発明の処理方法は、キャラクタ、該キャラクタに対する敵側キャラクタを有するコンピュータ・ゲームをゲーム装置に実行させる処理方法であって、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出される被送出物を制御する時機を示す制御表示子を表示する制御表示子表示ステップと、入力された指示に応じてキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する速度を決定する速度決定ステップと、前記速度決定ステップにおいて入力された指示に応じて、送出後の被送出物が所定の範囲に収まる度合いを該度合い別に表示する度合い表示ステップと、入力された指示に応じてキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出された被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定する度合い決定ステップと、前記速度決定ステップにより決定された速度と前記度合い決定手段により決定された度合いとに応じて、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する送出ステップとを備えたものである。

【0013】請求項9記載の発明の処理方法は、請求項8において、前記速度決定ステップにおける指示が入力された場合、前記制御表示子が移動しながら表示されていた場合は該制御表示子を停止して表示し、該制御表示子が停止して表示された位置に応じて被送出物を送出する速度を決定することができる。

【0014】請求項10記載の発明の処理方法は、請求項8において、前記度合い表示ステップにより度合いが表示された場合、前記制御表示子が停止して表示されていた場合は該制御表示子を表示された度合い側へ前記速度決定ステップにより決定された速度に応じて移動させながら表示することができる。

【0015】請求項11記載の発明の処理方法は、請求項8記載の処理方法において、前記度合い決定ステップにおける指示が入力された場合、前記制御表示子が移動しながら表示されていた場合は前記制御表示子を停止して表示し、該制御表示子が停止して表示された位置に応じて被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定することができる。

【0016】請求項12記載の発明の記録媒体は、キャラクタ、該キャラクタに対する敵側キャラクタを有するコンピュータ・ゲームを実行させるコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体であって、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出される被送出物を制御する時機を示す制御表示子を表示する制御表示子表示ステップと、入力された指示に応じてキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する速度を決定する速度決定ステップと、前記速度決定ステップにおいて入力された指示に応じて、送出後の被送出物が所定の範囲に収まる度合いを該度合い別に表示する度合い表示ステップと、入力された指示に応じてキャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ送出された被送出物が所定の範囲に収まる度合いを決定する度合い決定ステップと、前記速度決定ステップにより決定された速度と前記度合い決定手段により決定された度合いとに応じて、キャラクタ側から敵側キャラクタの近傍へ被送出物を送出する送出ステップとを備えたコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体である。

【0017】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して、まず本発明のゲーム装置について各実施の形態に共通する機能の概要を説明し、次に本発明の各実施の形態を詳細に説明する。

【0018】図1は、本発明のゲーム装置の内部回路ブロックを示す。図1において、符号10は本発明のゲーム装置の内部回路ブロック、11は本発明のコンピュータ・ゲームをゲーム装置に実行させる処理方法（以下、「ゲーム処理方法」という）を実行する処理装置CPU（Central Processing Unit）、12はゲーム装置の内部回路ブロック10の初期化等その他の処理に必要なデータが格納された読み出し専用記憶装置ROM（Read Only Memory）、13はCPU11が実行するコンピュータ・プログラムまたはデータが格納された読み書き可能な記憶装置RAM（Random Access Memory）、14は画像メモリとして用いられ後述の画像表示部16の一画面分のデータ容量に相当する容量を有する記憶装置VRAM（Video RAM）、15はVRAM14のデータを画像データへ変換して画像表示部16へ送出する画像制御部、16はVRAM14から変換されて送出された画像データに基づいて画像を表示するディスプレイ等の画像表示部、17は本発明のゲーム処理方法の実行により発生される音声合成する音声合成部、18は音声合成部17に接続され音声出力する音声出力部、20は本発明のゲーム処理方法を実行するためのコンピュータ・プログラム（以下、「ゲーム処理プログラム」という）またはゲーム処理プログラムで用いられるデータ（以下、「ゲーム・データ」という）等を記録したコンピュータ読み取り可能なCD-ROM（Compact Disc - Read Only memory）等の脱着可能な記録媒体をセットする記録

媒体部、21はフロッピーディスクFD等の脱着可能な記録媒体をセットする記録媒体部、19は記録媒体部20または21等と接続され入出力の制御を行う入出力制御部、23は本発明のゲーム装置のユーザが操作を行うマウス、キーボード等の入力操作部、22は入力操作部23と接続され入力制御等を行う入力制御部、24は上述のCPU11、ROM12、RAM13、VRAM14、音声合成部17および入出力制御部19および22等を接続するバスである。

【0019】本発明のゲーム処理プログラムおよびゲーム・データは記録媒体部20または21にセットされるCD-ROMまたはFD等の記録媒体に記録しておくことができる。CD-ROMまたはFD等の記録媒体に記録されたゲーム処理プログラムおよびゲーム・データは、入出力制御部19を介してバス24を通りRAM13へロードされる。CPU11はRAM13内にロードされたゲーム処理プログラムを実行することにより、入力操作部23から入力制御部22を介してユーザによる入力が行なわれ、画像表示部16に実行中の画像が表示され、音声出力部18に実行中の音声を出力させることができる。

【0020】図2は、本発明のゲーム装置の一実施の形態を示す。図2において、符号25は画像表示部16の一実施の形態であるディスプレイ、26はディスプレイ25に表示された本発明のゲーム処理方法実行中の画像、28は音声出力部18の一実施の形態であるスピーカ、30は本発明のゲーム装置の内部回路ブロック10を内蔵するゲーム装置、27はゲーム装置30とディスプレイ25との間を接続するケーブル、31はCD-ROM等の記録媒体をセットする記録媒体部20または21を覆う蓋、32は蓋31を開けるためのボタンであって、このボタン32を押下して蓋31を開けてCD-ROM等の記録媒体をセットし、蓋31を押下して閉じることができる。続けて、符号33はゲーム装置30の電源ボタン、40はユーザが操作する入力操作部23の一実施の形態であるコントローラ、38はゲーム装置30とコントローラ40との間を接続するケーブル、34、35、36および37等はコントローラ40をゲーム装置30に接続する接続端子である。図2では接続端子34等は4個示されており、ケーブル38はその内で接続端子34に接続されている。しかし、接続端子34等の数は4個に限定されるものではない。続けて、符号41は画像26中においてカーソル等の上下左右の動きを操作する方向キーであり、42は上方向へ移動させる上キー、43は右方向へ移動させる右キー、44は下方向へ移動させる下キー、45は左方向へ移動させる左キーであり、39は本発明のゲーム処理方法を開始または一時停止させるスタート・ボタン、46、47、48および49は項目の決定等のゲームの進行を操作する機能を有する機能ボタンであり、例えば48は本塁への送球を開

始させる送球ボタンである。以下では送球を開始させるボタンとして送球ボタン48を例示的に用いるが、これは他の機能ボタン46等であってもよく機能ボタン48に限定されるものではない。

【0021】実施の形態1．図3(A)ないし(D)は、本発明の実施の形態1において、コンピュータ・ゲーム、例えば野球ゲームの投手(キャラクタ)から打者(敵側キャラクタ)の方向(近傍)へボール(被送出物)を投球した場合にディスプレイ25に表示される一連の画像の一部を示す。図3(A)ないし(D)において、符号50は守備側のキャラクタである投手(以下、「投手キャラクタ」という)、51は投手キャラクタ50が立つマウンド表示、52は投手キャラクタ50が保持し送球するボール表示、53は投手キャラクタ側から敵側キャラクタである打者(以下、「打者キャラクタ」という)の近傍へ送球されるボールの速度またはコース等を制御するタイミング(時機)を示す制球カーソル(制御表示子)、54は投手キャラクタ50から打者キャラクタ(不図示)へ送球する場合の制球範囲を示す制球メータ表示、57は送球されたボールが所定の範囲、例えばストライク・ゾーンに収まる成功の度合いを所定の幅により示す成功範囲表示、55は制球メータ表示54中で送球されたボールが所定の範囲、例えばストライク・ゾーンよりも低目の範囲に収まる度合いを所定の幅により示す低目範囲表示、56は制球メータ表示54中で送球されたボールが所定の範囲、例えばストライク・ゾーンよりも高目の範囲に収まる度合いを所定の幅により示す高目範囲表示である。

【0022】図3(A)の画像100に示されるように、まず投手キャラクタ50はマウンド表示52の上でボール表示51を有しており、セットポジションをとっている状態が表示される。この段階でプレイヤは球種の決定、コースの決定等を従来と同様に設定することができる。本発明の実施の形態1においては、このセットポジションをとる段階で制球メータ表示54上の最も左側の位置に制球カーソル53を表示させることができる。

【0023】次に図3(B)の画像110に示されるように、制球カーソル53は、制球メータ表示54中の最も左側に位置した状態から制球メータ表示54上に沿って画像110中の矢印で示される右方向へ向かって移動させながら表示させることができる(制御表示子表示手段)。

【0024】次に図3(C)の画像120に示されるように、制球カーソル53が制球メータ表示54上を移動して表示されている間にプレイヤが送球ボタン48を押すと、制球カーソル53は停止して表示される。この場合、送球ボタン48とは異なる他の機能ボタン46等を押すことにより制球カーソル53を停止させても良い。制球カーソル53の停止表示と同時に、低目範囲表示55、成功範囲表示57および高目範囲表示56がその範

囲に加えて各々「低目」、「成功」および「高目」の表示と共に表示される（度合い表示手段）。投手キャラクタ50が送球するボールの速度は、制球カーソル53が停止して表示されている位置に応じて決定される（速度決定手段）。図3（C）の例では、制球カーソル53は高目範囲表示56の上部に表示されている。後述のように、この制球カーソル53が停止して表示された位置が制球メータ54の右側に行くほどボールの速度は速くなるように決定することができる。

【0025】図3（D）の画像130に示されるように、制球カーソル53は停止して表示された後、制球メータ54上を図3（B）に示される右方向とは逆の左方向へ移動しながら表示される。プレイヤが送球ボタン48を再度押すと、制球カーソル53は再び停止して表示される。図3（D）の例では、制球カーソル53は成功範囲表示57の上部に表示されている。上述されたように、図3（A）に示されるセットポジションの段階で、すでに球種、コース等は決定されている。制球カーソル53が成功範囲表示57の範囲に停止して表示された場合は、すでに決定された通りのコース等にしたがって投球されることを示す（度合い決定手段）。したがって、すでに決定されたコースがストライク・ゾーンをねらうコースである場合は、プレイヤのねらい通りストライク・ゾーンに投球されることが決定される。以上で決定されたボールの速度とコース等に基づいて、ボールが投球される（送出手段）。

【0026】図4（A）、（B）は、本発明の実施の形態1における制球メータ表示54上の制球カーソル53の移動速度を示す。図4（A）、（B）で図3（A）ないし（D）と同じ符号は同じ機能を有するため説明は省略する。図4（A）、（B）は上述されたように制球カーソル53が停止して表示された後に左方向へ移動する状態を例示しており、この例では制球カーソル53の停止した位置は図4（A）の方が図4（B）よりも右側である。上述のように投手キャラクタ50が送球するボールの速度は、制球カーソル53が停止して表示されている位置に応じて決定されるため、図4（A）に示される場合は図4（B）に示される場合よりもボールの速度は速くなる。この状態を表現するために、図4（A）に示される制球カーソル53の速度ベクトルVaの長さは図4（B）に示される制球カーソル53の速度ベクトルVbの長さより長く表現されている。制球カーソル53が左方向へ移動する速度はこの速度ベクトルVa等に比例した速度で表示される。したがって、制球カーソル53が制球メータ54上の右側に停止されるほど、ボールの速度は速くなり、制球カーソル53が左方向へ移動する際の速度は速くなる。プレイヤは送球ボタン48を押して制球カーソル53を停止させるが、制球カーソル53の左方向への移動速度が早くなるほど制球カーソル53を成功範囲表示57の範囲内に停止させることは困難に

なり、この結果制球が困難になる。逆に、制球カーソル53が制球メータ54上の右側から離れて停止されるほど、ボールの速度は遅くなり、制球カーソル53が左方向へ移動する際の速度は遅くなる。プレイヤは送球ボタン48を押して制球カーソル53を停止させるが、制球カーソル53の左方向への移動速度が遅くなるほど制球カーソル53を成功範囲表示57の範囲内に停止させることが容易になり、この結果制球が容易となる。したがって、プレイヤは送球ボタン48を押すタイミングを制御することにより、制球カーソル53を停止させる位置を制御することができ、この結果ボールが送球される速度とコースとを制御すること、すなわち制球を行なうことができる。

【0027】上述の説明では、制球カーソル53が制球メータ54上の右側から離れて停止するほど、ボールの速度は遅くなり、制球カーソル53が左方向へ移動する際の速度は遅くなるとした。しかし、この場合、制球カーソル53が左方向へ移動する際の速度を一定とすることもできる。制球カーソル53が制球メータ表示54上の左方向へ移動する際、制球カーソル53が最も左側に移動しても送球ボタン48を押さなかった場合は、反則行為バーク（balk）として表示することもできる。

【0028】図5（A）、（B）は、本発明の実施の形態1における制球メータ表示54上の成功範囲表示57の幅の変化を示す。図5（A）、（B）で図3（A）ないし（D）と同じ符号は同じ機能を有するため説明は省略する。上述されたように、図3（A）に示されるセットポジションの段階で、すでに球種、コース等は決定されており、制球カーソル53が成功範囲表示57の範囲に停止して表示された場合は、すでに決定された通りのコース等にしたがって投球される。しかし、現実の野球ゲームでは投手の有する球種、コース等に対する得手、不得手等の能力に応じて、同じ球種、コースでも成功する度合いは異なってくる。そこで投手キャラクタの有する能力を予め特性データとして用意しておき、この特性データの内容に応じて成功範囲表示57の幅を変化させることができる。例えばある投手キャラクタの特性データによれば、図5（A）に示される場合の球種等の方が図5（B）に示される場合の球種等よりも得意な球種等であるとする。この場合、図5（A）の成功範囲表示57の幅Aは図5（B）に示される成功範囲表示57の幅Bよりも広く表示される。この結果、図5（A）、（B）に示されるように制球カーソル53が同じ位置に停止され、したがって同じ左方向への移動速度で表示された場合であっても、送球ボタン48を押して成功範囲表示57の範囲内に制球カーソル53を停止させることは、図5（A）に示される幅Aの方が図5（B）に示される幅Bよりも広いため容易となる。したがって、プレイヤは投手キャラクタにとって得意な球種等であるほど制球しやすくなるが、一方、不得意な球種等であるほど

制球が困難となるためプレイヤには集中力が要求されることとなる。このため野球ゲームに対する興味を一層高めることができる。

【0029】図6(A)、(B)は、本発明の実施の形態1における制球メータ53が高目範囲表示56または低目範囲表示53に停止した場合を示す。図6(A)、(B)で図3(A)ないし(D)と同じ符号は同じ機能を有するため説明は省略する。上述のように、制球カーソル53が成功範囲表示57の範囲に停止して表示された場合は、すでに決定された通りのコース等にしたがって投球される。しかし、図6(A)に示されるように制球カーソル53が高目範囲表示56の範囲に停止して表示された場合は、すでに決定されたコース等よりも高目の位置に投球される。一方、図6(B)に示されるように制球カーソル53が低目範囲表示55の範囲に停止して表示された場合は、すでに決定されたコース等よりも低目の位置に投球される。

【0030】図7は、本発明の実施の形態1における上述のゲーム処理方法のフローチャートを示す。図7に示されるように、野球ゲームが開始されると、球種の設定、コースの設定等の配球設定を行なう(ステップS110)。送球ボタン48を押すと投球が開始され、制球カーソル53等を含む制球メータ表示54が表示される(ステップS120。制御表示子表示手段)。次に制球カーソル53が右へ移動しながら表示される(ステップS130)。制球カーソル53が制球メータ表示54上を移動して表示されている間にプレイヤが送球ボタン48を押した場合は制球カーソル53は停止して表示される。制球カーソル53が停止したか否かを判断して(ステップ140)、停止した場合は、成功範囲表示57、低目範囲表示55および高目範囲表示56を表示する(ステップ150。度合い表示手段)。停止していない場合はステップ130へ戻って処理を繰り返す。上述のように制球カーソル53が停止して表示された後は、制球カーソル53を制球メータ54上を左方向へ移動させながら表示する(ステップ160)。プレイヤが送球ボタン48を再度押すと、制球カーソル53は再び停止して表示される。制球カーソル53が停止したか否かを判断して(ステップ170)、停止した場合は制球カーソル53が停止した位置に応じてコース等が決定され投球処理が行なわれる(ステップ180。度合い決定手段。送出手段)。

【0031】上述の実施の形態1では、制球メータ54中の成功範囲表示57のみが識別できるように表示されていたが、成功範囲表示57、高目範囲表示56および低目範囲表示55を色分けして表示させることもできる。

【0032】上述の実施の形態1では、制球カーソル53が停止された位置に応じて制球カーソル53が左方向へ移動する速度を決定した。しかし、投手キャラクタ5

0の投球フォーム、例えばワインドアップ、ノーワインドアップまたはクイック等の投球フォームに応じて制球カーソル53の左方向への移動速度を変化させることもできる。この場合、投手キャラクタ50に応じて投球フォームの変化が制球カーソルの移動速度に対して及ぼす影響を決定することもできる。

【0033】上述の実施の形態1では、制球カーソル53は制球メータ54上をまず右方向へ移動し、次に左方向へ移動したが、これはあくまでも一例であって、この方向の順または左右方向に限定されるものではない。

【0034】以上より、実施の形態1によれば、投手キャラクタ50の投球動作と共に制球メータ54と制球カーソル53とを表示させ、投球の開始と同時に制球メータ54上を右方向へ制球カーソル53を移動して表示させることができる。投手キャラクタ50が送球するボールの速度は、プレイヤが送球ボタン48を押して制球カーソル53を停止させた位置に応じて決定される。次に、制球カーソル53は成功範囲表示57等が表示された制球メータ54上の左方向へ移動する。制球カーソル53の移動速度はボールの速度に比例した速度で表示されるため、制球カーソル53が制球メータ54上の右側に停止されるほど、制球カーソル53が左方向へ移動する際の速度は速くなる。この結果、プレイヤは送球ボタン48を押して制球カーソル53を成功範囲表示57に停止させることが困難になり、制球が困難になる。したがって、プレイヤは送球ボタン48を押すタイミングを制御することにより、制球カーソル53を停止させる位置を制御することができ、この結果ボールが送球される速度とコースとを制御すること、すなわち制球を行なうことができる。

【0035】実施の形態2. 上述した実施の形態の機能を実現するコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体を本発明のゲーム装置に供給し、そのゲーム装置のコンピュータCPU11が記録媒体に格納されたコンピュータ・プログラムを読み取り実行することによっても、本発明の目的が達成されることは言うまでもない。この場合、記録媒体から読み取られたコンピュータ・プログラム自体が本発明のゲーム装置の新規な機能を実現することになり、そのコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体は本発明を構成することになる。コンピュータ・プログラムを記録した記録媒体としては、例えば、CD-ROM、フロッピー(登録商標)ディスク、ハードディスク、ROM、メモリカード、光ディスク等を用いることができる。

【0036】以上より、実施の形態2によれば、上述した各実施の形態の機能を実現するコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体を本発明のゲーム装置に供給し、そのゲーム装置のコンピュータCPU11が記録媒体に格納されたコンピュータ・プログラムを読み取り実行することによっても、本発明の目的を達成することが

できる。

【0037】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のゲーム装置、処理方法および記録媒体によれば、制球メータと制球カーソルとを表示して、プレイヤに送球ボタンを押すタイミングを制御させることにより制球カーソルを停止させる位置を制御させることができ、この結果投手キャラクターから送球されるボールの速度とコースとを制御すること、すなわち制球を行なうことができる。この結果、投球動作を開始した後に球速を自由に制御することが可能であり、現実の野球ゲームにおける制球の重要性を反映することのできるゲーム装置、処理方法および記録媒体を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明のゲーム装置の内部回路ブロックを示す図である。

【図2】 本発明のゲーム装置の一実施の形態を示す図である。

【図3】 本発明の実施の形態1において、コンピュータ・ゲーム、例えば野球ゲームの投手キャラクターから打者キャラクターの方向へボールを投球した場合にディスプレイ25に表示される一連の画像の一部を示す図である。

【図4】 本発明の実施の形態1における制球メータ表示54上の制球カーソル53の移動速度を示す図である。

【図5】 本発明の実施の形態1における制球メータ表

示54上の成功範囲表示57の幅の変化を示す図である。

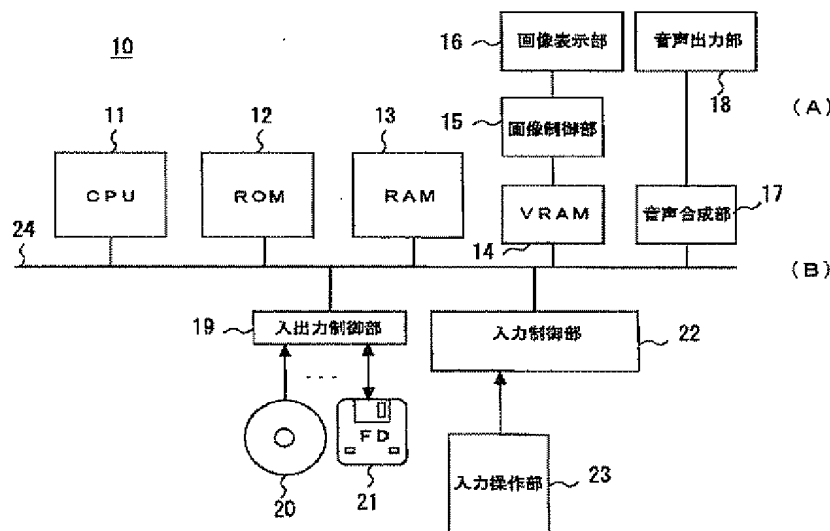
【図6】 本発明の実施の形態1における制球メータ53が高目範囲表示56または低目範囲表示53に停止した場合を示す図である。

【図7】 本発明の実施の形態1における上述のゲーム処理方法を示すフローチャートである。

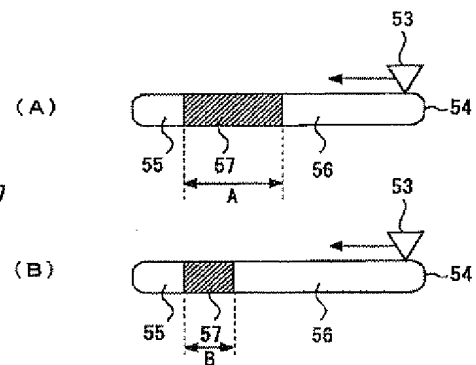
【符号の説明】

10 ゲーム装置、11 処理装置CPU、12 読み出し専用記憶装置ROM、13 記憶装置RAM、14 画像メモリVRAM、15 画像制御部、16 画像表示部、17 音声合成部、18 音声出力部、19 入出力制御部、20、21 記録媒体部、22 入力制御部、23 入力操作部、24 バス、25 ディスプレイ、26、50、60、70、80 画面、27、38 ケーブル、28 スピーカ、30 ゲーム装置、31 蓋、32 蓋31を開けるボタン、33 電源ボタン、34、35、36、37 接続端子、39 スタート・ボタン、40 コントローラ、41 方向キー、42 上キー、43 右キー、44 下キー、45 左キー、46、47、49 機能ボタン、48 機能ボタン（送球ボタン）、50 投手キャラクター、51 マウンド表示、52 ボール表示、53 制球カーソル、54 制球メータ表示、55 低目範囲表示、56 高目範囲表示、57 成功範囲表示、100、110、120、130 画像。

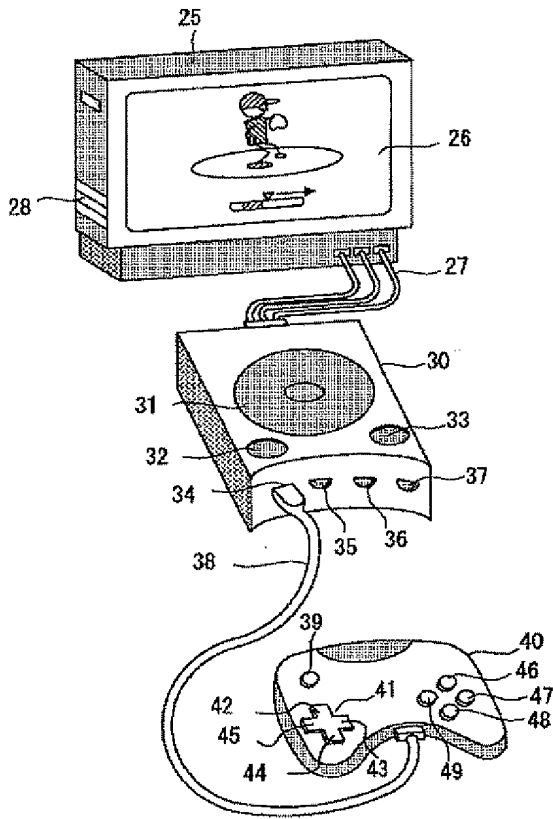
【図1】



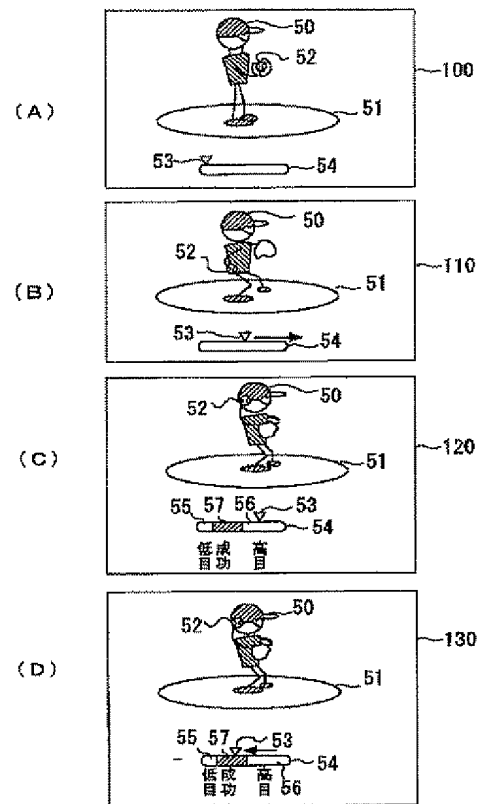
【図5】



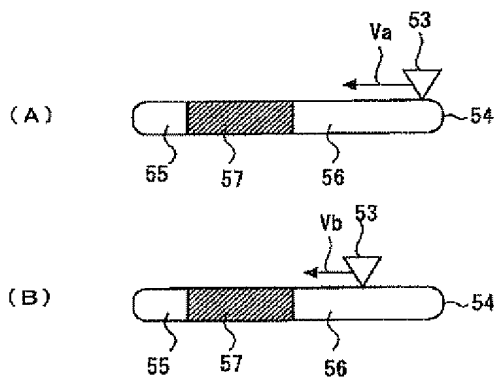
【図2】



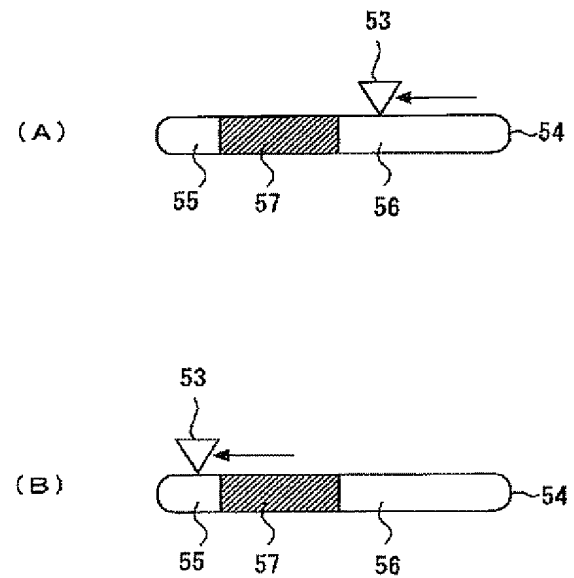
【図3】



【図4】



【図6】



【図7】

